

Pengembangan Multimedia Berbantuan *Articulate Storyline* Terintegrasi Educandy pada Materi Ayo Lestarikan Budaya Daerah

Putri Nurmayanti⁽¹⁾, Yuyun Elizabeth P⁽²⁾, Nurlinda Safitri⁽³⁾

⁽¹⁾Universitas Pakuan, Indonesia

Email: nurlinda@unpak.ac.id

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini menggunakan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk mengembangkan dan menyempurnakan multimedia berbantuan *articulate storyline* diperlukan respon peserta didik dan guru. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh hasil presentase 98% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa diperoleh 98% dengan kriteria sangat layak, ahli materi diperoleh 85% dengan kriteria layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase 94% dengan kriteria sangat layak, serta hasil angket respon guru 100% dengan kriteria sangat layak. Untuk mengetahui hasil efektivitas dilakukannya pretest dan posttest dengan nilai rata-rata keseluruhan 89 dengan kategori cukup efektif.

Abstract: This study uses the ADDIE method (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). This study used validation tests to experts, namely media experts, language experts, and material experts. To develop and perfect multimedia assisted by *articulate storyline*, responses from students and teachers are needed. The results of the validation test by media experts obtained a percentage of 98% with very feasible criteria, language experts obtained 98% with very feasible criteria, material experts obtained 85% with feasible criteria. The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 94% with very feasible criteria, and the results of the teacher response questionnaire were 100% with very feasible criteria. To find out the effectiveness results, a pretest and posttest an overall average value of 89 with a fairly effective category.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 10 September 2025

Disetujui pada: 25 September 2025

Dipublikasikan pada: 30 September 2025

Kata kunci: *Articulate Storyline*, Multimedia

PENDAHULUAN

Isi Pembelajaran yang efektif di pengaruhi oleh komunikasi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang dinamis dan interaktif, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, simulasi dan permainan edukatif. Pembelajaran yang ideal membutuhkan materi yang menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh agar peserta didik memahami materi sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan potensi dirinya dalam proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

Berdasarkan wawancara oleh wali kelas V SD Negeri Bantar kemang 2 pada tanggal 1 Desember 2024, diperoleh informasi adanya kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung karena kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik tidak fokus dan kurangnya antusias peserta didik pada saat pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan seperti gambar dan video yang bersumber dari internet. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di dalam kelas V SD Negeri Bantar kemang 2 pada tanggal 1 Desember 2024, peserta didik fokus terhadap penjelasan guru,

pembelajaran yang berlangsung, tetapi pada saat awal pembelajaran saja karena adanya peserta didik yang terlalu aktif, di SD Negeri Bantar kemang 2 terdapat media pembelajaran yang belum mengembangkan aplikasi hanya berupa gambar dan video youtube. Pembelajaran tidak efektif dan kurangnya antusias peserta didik Ketika pembelajaran berlangsung sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran.

Permasalahan tersebut membuat peneliti perlu untuk mengembangkan, media pembelajaran digital berbentuk aplikasi berupa *Articulate Storyline* sehingga peneliti berharap pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik dapat berjalan lebih memotivasi, efektif dan menyenangkan. Dengan aplikasi *educandy* diharapkan menjadi antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian (Umi Latifatul Karima et al., 2024) dari Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aljabar Berbasis *Articulate Storyline* Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mendukung Pemahaman Konsep." Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan Media pembelajaran operasi hitung aljabar berbasis *articulate storyline* berbantuan *quizwhizzer* yang dibuat telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media didapatkan persentase kevalidan sebesar 79,6%. Uji kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil dari angket respon siswa diperoleh persentase kepraktisan sebesar 83% dan dari hasil angket respon guru diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90%, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran operasi hitung aljabar berbasis *articulate storyline* berbantuan *quizwhizzer* praktis.

Menggunakan *Articulate Storyline* dengan terintegrasi *educandy* di dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi setiap peserta didik. Dengan mengembangkan media pembelajaran desain evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan siswa tentang melestarikan budaya daerah tetapi juga mengukur kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi dengan menggunakan penjelasan materi dan permainan pada *educandy* dapat berupa proyek kelompok secara presentasi yang menuntut peserta didik untuk menganalisis informasi dan bekerja sama dengan teman sekelas.

METODE

Pengembangan multimedia ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk. *R&D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan sehingga penelitian ini dapat digunakan secara efektif dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Hilman Aziz & Imam Suharjo, (2024) mengatakan bahwa siklus penelitian dan pengembangan dapat di ulang beberapa kali untuk memastikan bahwa produk telah mencapai tujuan yang diterapkan sehingga hasilnya lebih akurat. Penelitian dimulai dari tahap *analisis* untuk melakukan analisis tentang produk (metode, bahan ajar, model, dan media pembelajaran) yang akan dikembangkan, lalu merancang konsep produk dengan tahap *design* untuk merancang konsep produk yang akan dikembangkan pada kertas rancangan. Selanjutnya tahap *development* untuk mengembangkan produk berupa materi, alat, dan bahan yang akan dikembangkan. kemudian *implementation* dilakukannya tahap mulai menggunakan produk baru yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan sehari-hari pada lingkungan nyata, lalu *evaluation* tahap ini merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk, divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dan mendapatkan presentase rata-rata sebesar 92%. Setelah itu produk akan diuji cobakan terbatas dengan siswa sebanyak 30 Orang dengan respon sangat baik dan memperoleh presentase rata-rata sebesar 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbantuan *articulate storyline*

terintegrasi *educandy* pada materi ayo lestarikan budaya daerah layak digunakan dan cukup efektif dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

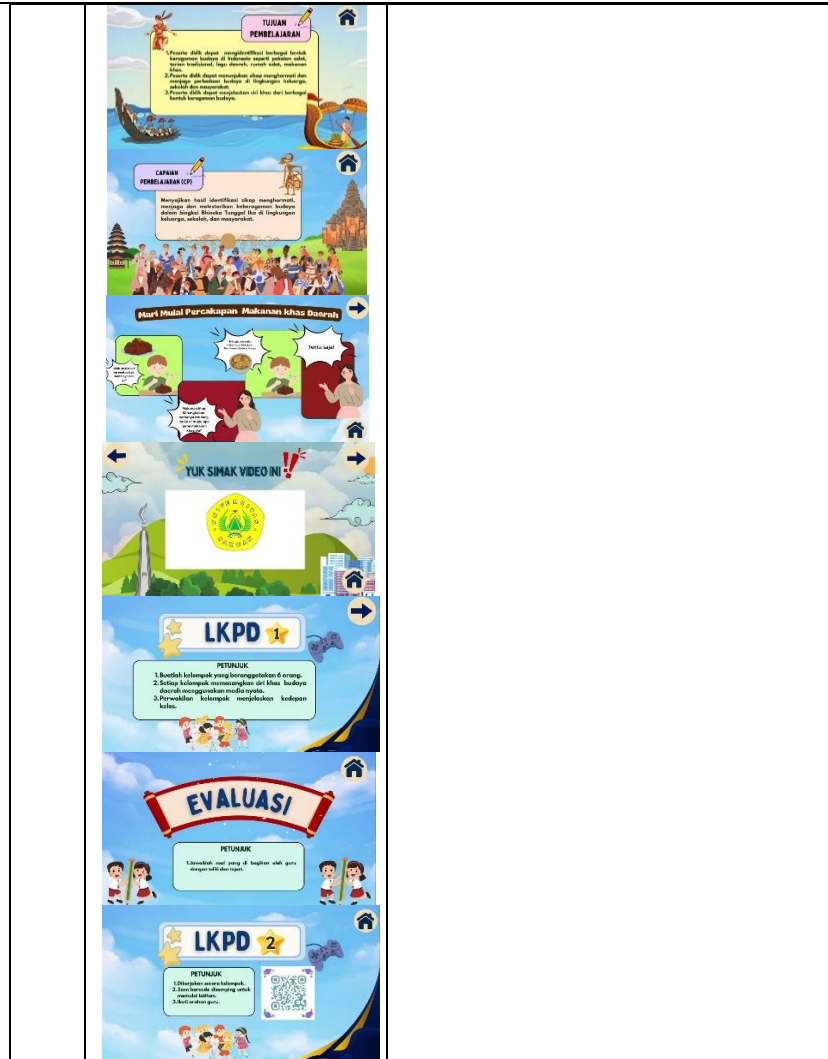
Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa kendala selama proses pembelajaran yaitu peserta didik fokus terhadap penjelasan guru, pembelajaran yang berlangsung, tetapi pada saat awal pembelajaran saja karena adanya peserta didik yang terlalu aktif. terdapat media pembelajaran yang belum mengembangkan aplikasi hanya berupa gambar dan video youtube. Pembelajaran tidak efektif dan kurangnya antusias peserta didik Ketika pembelajaran berlangsung sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran. penerapan proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang digunakan agar mempermudah proses pembelajaran dalam penyampaian isi materi. Model penelitian yang digunakan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implentation, and Evaluation*).

Pada tahap analisis (*analysis*), Tahapan pengembangan pertama yaitu analisis, analisis dalam pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bantar Kemang 2 Bogor, Proses pembelajaran dianggap kurang interaktif karena masi adanya peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran akibat kurangnya penggunaan multimedia interaktif di dalam kelas. Penggunaan multimedia di kelas V tersebut dapat dikatakan masih jarang digunakan. Berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru, hal ini yang menyebabkan peserta didik mengalami ketidak aktifan dan kurangnya penggunaan media yang bervariasi.

Tahap Perancangan (*design*) Setelah mendapatkan data-data dari kegiatan wawancara dan observasi. Dilakukannya tahap perancangan multimedia menggunakan *Articulate Storyline*. Isi konten pada multimedia yaitu berupa capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, lembar kerja peserta didik dan evaluasi. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada tabel *storyboard* berikut :

Tabel 1. Pembuatan Multimedia Berbantuan *Articulate Storyline*

No	Board	Penjelasan
1	 	Hal pertama berupa cover yang terdapat tombol "start" untuk memulai multimedia dan tombol info.
4	  	Setelah mengklik tombol "start" terdapat bagian menu yang terdiri dari petunjuk, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan pembelajaran. Materi yang terkait percakapan, video pembelajaran dan pengertian dari materi ayo lestrikan budaya daerah, Lembar Kerja Terdapat dua Peserta Didik (LKPD) dan soal evaluasi.



Tahap pengembangan (Development) Pada tahap ini yaitu membuat rancangan multimedia menggunakan *Articulate Storyline* yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk multimedia yang dikembangkan. Menurut (Afeni, 2021) untuk menentukannya menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase data angket

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum.

Untuk menafsikan hasil analisis data, digunakan interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan multimedia.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata – rata

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat layak	Sangat layak, tidak perlu direvisi

2	75% - 89%	Layak	Layak, perlu direvisi
3	65% - 74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak yang harus direvisi
4	55% - 64%	Kurang layak	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0% - 54%	Sangat tidak layak	Tidak layak, harus direvisi total

Sumber: Hasanah & Sutiah, (2023)

Berikut pemaparan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta hasil angket respon peserta didik.

Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media untuk menilai multimedia berbantuan *Articulate Storyline* terintegrasi *Educandy* terkait aspek penyajian, tampilan dan pemrograman. Saran dan masukan dari ahli media Bapak Aries Maesya, M.Kom yaitu mengganti warna pada bagian desain dan merapihkan font. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan.

Tabel 3. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

Total Penilaian	44
Skor Maksimal	50
Presentase	$X 100 \%$
Rata – rata Total	88 %
Kriteria	Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi pertama telah dilakukan oleh ahli media pada multimedia berbantuan *articulate storyline* bahwa penilaian mendapatkan presentasi 88% dengan kriteria layak, namun beberapa catata perbaikan yang harus peneliti perbaiki sebelum dilakukannya uji coba. Berikut hasil validasi kedua setelah melkukan perbaikan dari ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

Total Penilaian	49
Skor Maksimal	50
Presentase	$X 100 \%$
Rata-rata Total	98%
Kriteria	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukannya perabikan pada multimedia berbantuan *Articulate Storyline* terintegrasi *Educandy* maka diperoleh hasil 98%. Hal tersebut dapat dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria angat layak tanpa revisi. Hal ini dinayatakan sudah “sangat layak” di gunakan kepada peserta didik.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk multimedia dapat digunakan dengan baik sesuai dengan bahasa yang digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Saran dan masukan dari ahli bahasa Ibu Stella Talitha, M.pd. menggunakan bahasa indoensia yang baik dan benar dan diluar bahasa indoenesia ditulis miring. Setiap kalimat diawali dengan huruf kapital dan di akhir dengan tanda baca. Makanan khas diganti dengan soto mie, penulisan geografi diawali

dengan kapita, penulisan preposisi ditulis terpisah, perbaiki kalimat tanya. Berikut hasil validasi bahasa yang telah dilakukan.

Tabel 5. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

Total Penilaian	41
Skor Total Penilaian	75
Presentase	$X 100 \%$
Rata – rata Total Validasi	54%
Kriteria	Kurang layak

Tabel diatas pertama oleh ahli bahasa terhadap multimedia maka diperoleh hasil 54%. Hasil perhitungan tersebut menunjukan bahwa multimedia yang dikembangkan pada kriteria “Kurang layak”. Produk pengembangan ini dianggap kurang layak untuk di pakai di sekolah, oleh karena itu terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Berikut tabel hasil validasi kedua setelah melakukam perbaikan dari ahli bahasa

Tabel 6. Hasil Validasi Kdua Ahli Bahasa

Total Penilaian	69
Skor Total Penilaian	75
Presentase	$X 100 \%$
Rata – rata Total Validasi	92 %
Kriteria	Sangat Layak

Hasil validasi bahasa yang telah dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd, yang menunjukan bahwa multimedia yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan berada pada kriteria “sangat layak” tanpa revisi. Hal ini dapat menunjukan multimedia sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli bahasa untuk digunakan kepada peserta didik.

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi memberikan penilaian meneganai isi materi dalam multimedia yang dikembangkan dengan menyesuaikan Tujuan pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran. Saran dan masukan oleh Ibu Mira Mirawati, M.Pd. menambahkan ragam budaya bersifat kontekstual, susun Kembali KKO sesuai dengan materi, susun Kembali materi dengan cara konperhensif sehingga pesrta didik mudah difahami materi. Berikut validasi ahli materi dsen yang telah dilakukan.

Tabel 7. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

Total Penilaian	30
Skor Maksimal	50
Presentase	$x 100 \%$
Rata – rata Total Validitas	60 %
Kriteria	Cukup layak

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli materi terhadap multimedia maka diperoleh hasil 60 %. Hasil perhitungan tersebut menunjukan bahwa multimedia yang dikembangkan berada pada kriteria “cukup layak”. Produk pengembangan ini dianggap belumlayak sehingga adanya bagian yang harus direvisi. Berikut tabel hasil validasi kedua setelah melakukan perbaikan dari ahli materi dosen.

Tabel 8. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

Total Penilaian	43
Skor Maksimal	50
Presentase	X 100 %
Rata – rata Total Validitas	86 %
Kriteria	Layak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan multimedia berbantuan articulate storyline terintegrasi educandy pada materi ayo lestarikan budaya daerah. Berikut ini hasil yang di peroleh penelitian dari para ahli dalam pengembangan multimedia berbantuan *articulate storyline* hasil validasi yang diperoleh dari ahli media memiliki presentase sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak” dan ahli materi sebesar 86% dengan kriteria “layak”. Adanya dua teknik analisis data yaitu teknik kualitatif dan teknik kuantitatif, teknik kualitatif dapat diuji validitas, Untuk menyatakan tinggi rendahnya validitas untuk mengobservasi, menganalisis, dan mengolah data informasi dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*. Data tersebut dibagikan kepada kelas VI SD Negeri Bantar Kemang 2 Kota Bogor. Pada data tersebut terdapat 20 soal Pilihan Ganda. Terdapat 10 soal pilihan ganda yang valid, soal valid yang digunakan pada nomor soal 1,4,5,11,12,15,17,18,19,20 digunakan dan 10 soal pilihan ganda yang invalid, soal invalid yang digunakan pada nomor soal 2,3,6,7,8,9,10,13,14,16. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji Validitas

No Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Kategori
1	0,511059	0,367	Valid
2	-0,24472	0,367	Invalid
3	0,127572	0,367	Invalid
4	0,495817	0,367	Valid
5	0,525899	0,367	Valid
6	0,216758	0,367	Invalid
7	-0,01996	0,367	Invalid
8	0,231787	0,367	Invalid
9	0,05665	0,367	Invalid
10	0,302365	0,367	Invalid
11	0,434978	0,367	Valid
12	0,461666	0,367	Valid
13	0,148313	0,367	Invalid
14	0,195982	0,367	Invalid
15	0,493461	0,367	Valid
16	0,195982	0,367	Invalid
17	0,451169	0,367	Valid
18	0,420622	0,367	Valid
19	0,436331	0,367	Valid
20	0,442865	0,367	Valid

Uji Reabilitas, Rata-rata jumlah dari soal valid yaitu 6.48 dari banyaknya 10 soal valid. Dengan varian jumlah skor yaitu 5.4 sehingga mendapatkan reabilitas 0.64 dengan interpretasi tinggi. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji Reabilitas

Rata-Rata Skor Total	6,482759
n	10

Varians Skor Total	5,472906
Realibilitas KR 21	0,6481296
Tingkat Reliabilitas	Tinggi

Uji Kesukaran, Indeks kesukaran soal dilihat dari jumlah benar soal dan jumlah peserta didik, sehingga mendapatkan interpretasi hasil soal nomer 1 (mudah), soal nomer 4 (mudah), soal nomer 5 (mudah), soal nomer 11 (mudah), soal nomer 12 (sedang), soal nomer 15 (sukar), soal nomer 17 (sedang), soal nomer 18 (sedang), soal nomer 19 (sukar), soal nomer 20 (sedang). Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Uji Kesukaran

No Soal	Jumlah Benar	Skor Total	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	24	188	0,827586	Mudah
4	22		0,758621	Mudah
5	23		0,793103	Mudah
11	21		0,724138	Mudah
12	18		0,62069	Sedang
15	13		0,448276	Sukar
17	19		0,655172	Sedang
18	17		0,586207	Sedang
19	11		0,37931	Sukar
20	20		0,689655	Sedang

Uji daya pembeda, Mengitung rata-rata atas dan rata-rata bawah pada setiap soal,interpretasi soal nomer 1 (baik), soal nomer 4 (cukup), soal nomer 5 (baik), soal nomer 11 (baik), soal nomer 12 (sangat baik), soal nomer 15 (sangat baik),soal nomer 17 (sangat baik), soal nomer 18 (baik), soal nomer 19 (sangat baik), soal nomer 20 (sangat baik).

Tabel 12. Uji Daya Pembeda

No Soal	Rata-Rata Atas	Rata-Rata Bawah	Daya Pembeda	Keterangan
1	1	0,6428571	0,3571429	Baik
4	0,866667	0,642857	0,22381	Cukup
5	1	0,571429	0,428571	Baik
11	0,933333	0,571429	0,361905	Baik
12	0,8	0,428571429	0,371428571	Sangat baik
15	0,733333333	0,142857143	0,59047619	Sangat baik
17	0,86666667	0,42857143	0,43809524	Sangat Baik
18	0,733333	0,428571	0,304762	Baik
19	0,6	0,14285714	0,45714286	Sangat baik
20	0,933333333	0,428571429	0,504761905	Sangat baik

Tahap implementasi (implementation), Tahapan implementasi produk multimedia *Articulate Storyline* siap untuk uji coba terbatas yang diselenggarakan di kelas V SDN Bantar Kemang 2 Sebanyak 37 peserta didik. Selama proses pembelajaran, multimedia *Articulate Storyline* ditayangkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya taitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dimana peserta didik dijelaskan materi ayo lestraikan budaya daerah menggunakan multimedia berbantuan *articulate storyline* yang di akses *handphone* peserta didik. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk menyimak dan memahami penejelasan yang terdapat pada multimedia diruang kelas agar mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengisi

LKPD yang terdapat pada *educandy* berisi soal – soal seputar materi ayo lestraikan budaya daerah yang telah dipelajari. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum menggunakan multimedia berbantuan *Articulate storyline*. sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan multimedia *Articulate Storyline*. peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Bantar Kemang 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Hasil Perhitungan N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah peserta didik	28	28
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	50	80
Nilai Rata - rata	74	89
Rata – rata N-Gain	0,6	
Keterangan	Sedang	

Dapat dilihat dari tabel di atas diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* 74 dan nilai rata-raa *posttest* 89. Sedangkan nilai rata-rata nilai N-Gain adalah 0,6 yang termasuk kedalam kategori sedang. Maka, multimedia berbantuan *Articulate Storyline* terintegasi *Educandy* pada materi ayo lestarikan budaya daerah cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran disekolah karena meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahap evaluasi (Evaluation), Pada tahap evaluasi dilakukan dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan. Untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia yang ditampilkan, peserta didik diminta untuk menjawab 8 pertanyaan. Hasil respon dari peserta didik memperoleh respon sangat baik dengan presentase sebesar 94%. Berdasarkan respon angket seorang guru sebagai wali kelas V hasil respon angket tersebut memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbantuan *Articulate Storyline* Terintegasi *Educandy* Pada Materi Ayo Lestarkan Budaya Daerah layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan adanya ketertarikan pada multimedia serta menambah fokus belajar peserta didik.

Tabel 14. Rekapituasi Respon Peserta Didik

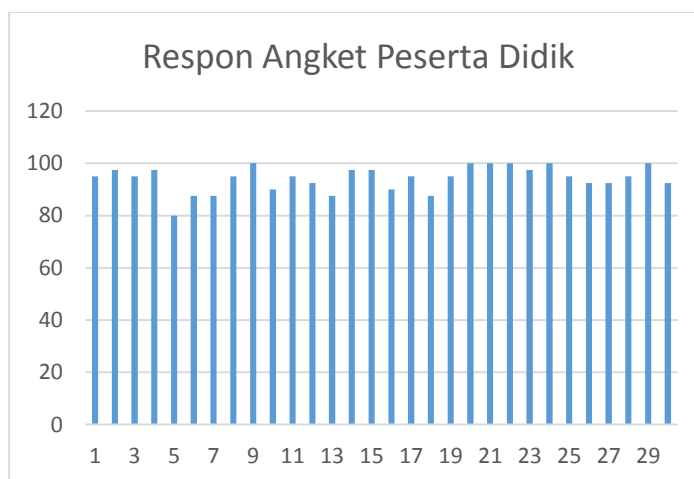
NO	Responden	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata – Rata Presentase
1	Adi Agung Mubarak	39	40	100 %	97%
2	Aqilla Quinsya Putri Azzahra	38	40	100 %	95 %
3	Avira April Liani	40	40	100 %	95 %
4	Arani Fatina Putri	35	40	100 %	87%
5	Azka Octora Mulya	39	40	100 %	90%
6	Azkie Dwi Nur Aulia	38	40	100 %	95%
7	Cipta Armada Baru	36	40	100 %	90%
8	Evanazka Ramadhana T	39	40	100 %	97%
9	Febri Arahman	35	40	100 %	87%
10	Indry Rahmawati	37	40	100 %	92%
11	Lesty Afriani	38	40	100 %	95%
12	M. Fahreza	37	40	100 %	92%
13	Michael Eleazar Maulana	38	40	100 %	95%
14	Muhamad Hilal Athaya	40	40	100 %	100%
15	Muhamad Umar Rasyid	35	40	100 %	87%
16	Muhammad Argha Maulidan	39	40	100 %	97%

17	Muhammad Assalam Muslim	40	40	100 %	100%
18	Muhammad Fikri	32	40	100 %	80%
19	Muhammad Rizqi	35	40	100 %	87%
20	Muhammad Syarif Aliyudin	38	40	100 %	95%
21	Nafisa Shakila Zahrani	37	40	100 %	92%
22	Naira Nurin Zahira	38	40	100 %	100%
23	Naila Khumaira	38	40	100 %	95%
24	Regina Artanti Parahita	39	40	100 %	97%
25	Reza Handika Pratama	37	40	100 %	92%
26	Siti Rahmawati	40	40	100 %	100%
27	Vallerie Letica Piter	40	40	100 %	100%
28	Wira Putra Kurniawan	38	40	100 %	95%
29	Yolanda D Septiani	40	40	100 %	100%
30	Zaky Dhama Pratama	39	40	100 %	97%
Rata – rata Persentase					94%

Data yang tertera pada perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah skor setiap aspek}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel rekapitulasi respon peserta didik di atas, menunjukan bahwa multimedia berbantuan articulate storyline terintegrasi educandy materi ayo lestraikan budaya daerah dengan rata-rata presentase 94% sehingga jumlah yang diperoleh presentase penilaian peserta didik yaitu 81-100% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbantuan articulate storyline terintegrasi educandy pada materi ayo lestraikan budaya daerah dinyatakan sangat layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Memperoleh presentase sebagai berikut:



Gambar 1. Aspek Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Multimedia dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan inovatif, menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, dan mampu melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan Maesaroh & Mulyadiprana, (2020).

multimedia yaitu tidak akan menjadikan siswa bosan karena multimedia memiliki karakteristik seperti teks, gambar, suara, video dan animasi yang menarik bagi pembelajar Alfiansyah et al., (2022).

Aplikasi ini berbentuk e-learning yang dapat menampilkan atau memunculkan sebuah presentasi storyline atau memiliki alur cerita yang dapat menggabungkan semua

alat dan instrumen media dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan audio, visual, dan audiovisual (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Pembahasan

Pembahasan dimaksudkan untuk menginterpretasikan dan memaknai hasil penelitian sesuai Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh presentase dari respon peserta didik sebesar 94% yang menunjukkan bahwa multimedia yang dibuat memperoleh respon sangat baik, sehingga pengembangan multimedia berbantuan *Articulate Storyline* terintegrasi *educandy* layak digunakan dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Uji coba secara terbatas dilakukan kepada 30 peserta didik kelas V SD Negeri Bantar kemang 2 untuk pengambilan data penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan multimedia untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Bantar kemang 2 dengan hasil nilai tertinggi 80, nilai terendah 50 dan nilai rata-rata keseluruhan 74. Setelah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah setelah menggunakan multimedia hasil belajar peserta didik meningkat atau tidak. Setelah dilakukan *posttest* mendapatkan hasil nilai tertinggi 100, nilai terendah 80 dan nilai rata-rata keseluruhan 89. Maka, hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Bantar kemang 2 mengalami kenaikan setelah menggunakan multimedia dan rata-rata N Gain 0,6 dengan kategori sesuai dengan (Sukarelawan et al., 2024) bahwa nilai rata-rata N Gain 0,3 – 0,7 memiliki indeks sedang. Kategori indeks sedang menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan cukup efektif di gunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan multimedia berbantuan *Articulate Storyline* yang terintegrasi dengan *Educandy* dalam mendukung proses belajar mengajar di SD Negeri Bantar Kemang 2 Bogor. Media ini dikembangkan sebagai salah satu solusi inovatif terhadap tantangan pembelajaran di era digital, di mana siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan penelitian pengembangan multimedia berbantuan *smart apps creator* terintegrasi *educandy* pada materi ayo lestarikan budaya daerah dikelas V pada semester genap, pengembangan multimedia berbantuan *articulate Storyline* terintegrasi *educandy* pada materi ayo lestarikan budaya daerah menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN Bantar Kemang 2 terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai media pembelajaran yang digunakan. tahap kedua yaitu membuat desain dengan bantuan *canva* dan di unggah ke dalam *articulate storyline*, lalu digabungkan bersama video yang telah dibuat dan soal LKPD menggunakan *educandy*. Multimedia yang dirancang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media ini memperoleh penilaian sebagai berikut: ahli media sebesar 98%, ahli bahasa sebesar 92%, dan ahli materi sebesar 86%, dengan demikian, multimedia berbantuan *articulate soryline* dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi tampilan visual, kebahasaan, dan konten materi, media ini telah memenuhi standar yang baik untuk menunjang proses pembelajaran. Multimedia yang telah dinyatakan valid kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Bantar Kemang 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Hasil respon angket peserta didik memperoleh sebesar 94% dan hasil respon angket guru sebesar 100%. Dengan demikian, multimedia berbantuan *articulate soryline* terintegrasi *educandy* pada materi ayo lestarikan budaya daerah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia ini terbukti cukup efektif dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulus rasa ingin tahu siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Dengan pendekatan interaktif dan

game-based learning melalui *Educandy*, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Integrasi dengan *Articulate Storyline* memperkaya media dengan elemen visual dan naratif yang menarik, sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa dalam durasi pembelajaran yang cukup panjang. Oleh karena itu, penggunaan *Articulate Storyline terintegrasi* dengan *Educandy* merupakan strategi pembelajaran yang inovatif, tepat guna, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Dengan Fitur Feedback Untuk Siswa Kelas Viii. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–31.
- Ardiansyah, F. R., & Purwandari, N. (2022). Aplikasi Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas 3 di SDIT Al-Kautsar Cikarang. ... *Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, 8(1), 132–146.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). *WORDWALL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PENDAHULUAN Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tidak bisa dihindari .. Teknologi membawa beragam alat dan sumber daya yang memperkaya pengalaman pembelajaran dan memberikan efek pada guru dalam cara mengajar .* 153–166.
- I.G.N.J.A. Pratama, I.G.P. Sudiarta, & I.N. Sukajaya. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dengan Bantuan Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 22–33. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i1.1445>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Selviana, P., & Rochmah, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu. 3(5), 3877–3883.
- Umi Latifatul Karima, Ana Rahmawati, & Dian Novita Rohmatin. (2024). Pengembangan media pembelajaran operasi aljabar berbasis articulate storyline berbantuan quizwhizzer untuk mendukung pemahaman konsep. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(2), 323–336.